

Warszawa, 22.08.22

dr hab. Jan Ciecuch, prof. uczelni

Instytut Psychologii

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

Recenzja rozprawy doktorskiej

pt. *Tworzenie awatarów w grach komputerowych przez adolescentów*

a ich tożsamość i samoocena

przygotowanej przez mgr Monikę Paleczną

pod kierunkiem prof. dr hab. Barbary Szmigielskiej-Siuty

w Instytucie Psychologii Uniwersytetu Jagiellońskiego

Recenzowaną rozprawę doktorską stanowi maszynopis monografii liczący 287 stron wraz z bibliografią i załącznikami. Praca zbudowana jest w standardowy sposób, z wprowadzeniem teoretycznym, prezentacją problemu badań własnych, opisem metody i wyników oraz dyskusją. Głównym celem pracy była identyfikacja związków między stylami tożsamości (w ujęciu Berzonsky'ego) oraz różnymi wymiarami samooceny (w ujęciu Tafarodiega i Swanna oraz Paradise'a i Kernisa) a cechami tworzonych awatarów w grze komputerowej. Na pracę doktorską składa się jedno badanie przeprowadzone w grupie 130 adolescentów. Poniżej przedstawiam mocne i słabe strony recenzowanej pracy.

MOCNE STRONY PRACY

1. Nowa tematyka

Praca dotyczy funkcjonowania człowieka we względnie nowym środowisku, jakim jest rzeczywistość online, a w szczególności gry komputerowe. Wprawdzie historycznie rzecz ujmując, gry komputerowe zbyt nowe nie są, bo – jak mgr Monika Paleczna rekonstruuje ich historię – pierwsza gra z awatarem pojawiła się już w 1980 r., niemniej jednak dla psychologii dobry opis i wyjaśnienie funkcjonowania człowieka w świecie wirtualnym jest ciągle dużym wyzwaniem i to chyba jeszcze trudniejszym niż wyjaśnienie funkcjonowania w świecie rzeczywistym. A i waga tego funkcjonowania staje się coraz większa, wraz z rozwojem technologii i jej wpływu na wiele obszarów ludzkiej rzeczywistości. Mgr Paleczna podejmując

problem tworzenia awatarów dotyka jednego z najbardziej istotnych elementów świata wirtualnego, za jaki można uznać relacje online-offline, a w tym wypadku relację między graczem a tworzonym przez niego awatarem.

2. Solidny przegląd literatury

W części teoretycznej mgr Paleczna dokonała bardzo dokładnego przeglądu literatury. Bibliografia liczy aż 35 stron i zawiera aktualne teksty z obiegu międzynarodowego. Zaletą pracy jest nie tylko to, że ten przegląd został dokonany, ale również to, że jego prezentacja jest – jak na taki ogrom materiału – dość przejrzysta, dobrze skomponowana i omówiona. Niestety z tego przeglądu literatury na temat awatarów wnioski często są takie, że badania pokazują, że jest różnie, raz tak, a raz inaczej. Taki – w pewnym sensie pesymistyczny wniosek – oznacza jednak, że jest w tym obszarze wiele do zrobienia, tzn. do rozstrzygnięcia, zatem doktorat został zaplanowany w obszarze, który potrzebuje badań, w którym wielu rzeczy nie wiadomo, a wyniki są niejednoznaczne.

Solidność przeglądu literatury dotyczy również zmiennych wykorzystywanych do wyjaśniania tworzenia awatarów. Na szczególną uwagę zasługuje rozdział o stylach tożsamości Berzonsky'ego z podsumowującą 5-stronicową tabelą, w której zebrano chyba naprawdę wszystko, co zostało napisane o stylach tożsamości w tym ujęciu.

3. Wartościowy plan badawczy

Wartą odnotowania mocną cechą pracy jest plan badawczy, który zawiera dwa istotne elementy obiektywizujące, wychodzące poza samoopis. Pierwszym z nich jest pomiar/obserwacja zachowań graczy w rzeczywistej grze komputerowej, skonstruowanej na potrzeby projektu doktorskiego. Dzięki temu badanie nie polegało na samoopisie, ale obserwacji rzeczywiście tworzonych awatarów w trakcie badania. Drugim obiektywizującym elementem jest zaangażowanie aż dziewięciu sędziów kompetentnych, oceniających awatary na różnych wymiarach, istotnych z punktu widzenia stawianych problemów.

4. Dobry styl

Praca jest skomponowana poprawnie i napisana dobrym stylem. Zdarzają się wprawdzie usterki językowe, ale nie ma ich zbyt dużo i nie utrudniają one lektury. Pewną

osobliwością stylu jest długość pracy, zwłaszcza w połączeniu z tym, co identyfikuję jako jej słabość, o czym piszę poniżej.

SŁABE STRONY PRACY

Praca doktorska mgr Palecznej ma też słabe strony, które są w pewnym sensie pewnym cieniem mocnych stron, a które można określić wspólnym mianownikiem jako:

1. Niekonkluzywność badania

Po szczegółowym zaprezentowaniu przeglądu literatury, który – jak to już wcześniej wspomniałem – wykazuje niekonkluzywność badań obecnych w literaturze, powinno być takie zaplanowanie badania, które, chociaż w małym obszarze, dostarczyłoby wniosków jednak jakoś konkluzywnych, bo badanie jest przecież budowane na tym, co już wiadomo, ze świadomością niespójności dotychczasowych wyników. Szansą na to był z całą pewnością schemat badawczy z konstrukcją własnej gry i obserwacją awatarów tworzonych przez graczy. Jednak problem badawczy, choć zawierający pewne hipotezy wywiedzione z literatury, został sformułowany w gruncie rzeczy w formule dość eksploracyjnej. W efekcie Doktoranta raportuje przez dziesiątki stron różnego rodzaju wyniki (np. modeli moderacji), co do których trudno z przekonaniem powiedzieć, że nie są po prostu przypadkowe. Jeśli testowanych jest dużo modeli, to normalne jest, że od czasu do czasu w którymś z nich zostanie stwierdzony jakiś niewielki efekt statystycznie istotny. Oczywiście Doktorantka pisze w zakończeniu dyskusji, że rzecz wymaga dalszych badań, jest tu ostrożna i nie wyciąga zbyt daleko idących wniosków. Niemniej jednak, badanie kontynuuje ową niekonkluzywność badań omawianych w części teoretycznej. Na obronie pracy doktorskiej chciałbym usłyszeć – w kilku, może trzech zdaniach – co po tym badaniu już wiemy, czego nie wiedzieliśmy, co jest istotą wkładu do względnie pewnej wiedzy, jako efekt tego prawie 300-stronicowego doktoratu.

WNIOSEK KOŃCOWY

Recenzowana praca posiada swoje mocne i słabe strony. Nie ma jednak wątpliwości, że waga mocnych stron jest wyraźnie większa. Zatem biorąc pod uwagę zaprezentowaną powyżej ocenę wartości naukowej rozprawy doktorskiej przygotowanej przez mgr Monikę Paleczną, stwierdzam, że **rozprawa spełnia warunki** określone w art. 13 *Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki*, a zatem może być dopuszczona do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

